1993年6月2日第三種郵便物認可
1995年10月1日発行(毎月1回1日発行)
第3巻 第13号 通巻40号

限界袋とじ付き！ オールラウンド・ゲーム・データマガジン

10月号 1995
特別定価 580yen

電撃王
DENGEKI-OH

98·TOWNS
◆メビウスリンク
SATURN
◆ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～
PLAY STATION
◆ときめきメモリアル
◆闘神伝2
3DO
◆ポリスノーツ
PC-FX
◆アンジェリークSpecial
SFC
◆ドラゴンクエストVI
PC-ENGINE
◆バザールでござーるのゲームでござーる
MD
◆バーチャファイター
NEO GEO
◆ステークス・ウイナー
ARCADE
◆マーヴル・スーパーヒーローズ

任天堂&スクウェア共同開発
「マリオRPG」に秘められた重大な意味と可能性
真相究明：電撃インタビュー

1995年上半期完全版
美少女ソフトカタログ
18禁 限界袋とじ付き
超マニアのあなたもきっと満足
半期に一度のスペシャルH特集

[徹底データ攻略]
シャイニング・ウィズダム
テーマパーク
鉄拳2

[好評連載]
傭兵伝説クリスタニア
デュアン・サーク
読者参加クリスクロス

任天堂&スクウェアが組んだ！
両社の共同開発ソフトに秘められた
大きな意味と大きな期待

SUPER MARIO RPG
スーパーマリオ RPG

噂の超大作「スーパーマリオRPG」ついに公開!!

FC時代からのスーパースター・マリオが、スクウェアの手で華麗に変身！　表面化つつあるこの超大作の魅力と、水面下に潜むスクウェアの野望を電撃王がスクープ！

フィールドは3D。でもしっかりマリオしてます

?ボックスは今まで通り、ジャンプしてたたいて取る。上から踏める敵もいるけど、接触するとバトルに突入！

3Dになってもシカケはいっぱい

やっぱり冒険にはスリルがなくちゃ！　こんなアクション風味付けのシーソーや、パズルっぽいシカケもいっぱい。

『ドンキー』のCG技術でマリオが華麗に動く、戦う！

グラフィックは『スーパードンキーコング』と同じCGレンダリング技術で制作。動きの良さは保証付きだ！

DATA RPG

発売元：任天堂
発売日：未定
価　格：未定
形　態：バックアップ

マリオが見つけたRPGの新世界

「マリオがRPGになる。しかも共同開発はスクウェア!?」このニュースを聞いたとき、『FF』のフィールドにマリオが元気に立っている姿を思い浮かべた……。しかし公開された『スーパーマリオRPG』は、そんなちゃちなゲームではなかったのだ。フィールドは3Dタイプ。で、歩き回る感覚は『マリオワールド』そのまま。でもちゃーんとRPG！“マリオ”というキャラクターが、既存のRPGを超えた新感覚RPGを生み出したのだ。この驚きを感じて欲しい。

「任天堂とスクウェアが、共同でゲームを作っている！」そんな情報がゲーム業界を席巻したのは、'94年の秋。発表だけで明確な情報のなかった当時は、任天堂の顔とも言うべきマリオとスクウェアの名前だけを材料に、単純に『FF』のような戦闘画面にマリオが立つRPGを思い浮かべたものだった。

だが、その考えは、いい方向に裏切られた。今回発表されたマリオのRPGは、『FF』でもなければ『ロマ サ・ガ』でもない。公開された写真を見れば明らかなように、このゲームは「マリオRPG」という新ジャンルに数えられてもおかしくないほど、独創性に富んでいるのだ。

任天堂とスクウェア。ソフト製作に関して言えば、ライバルとも呼べる関係だが、実は両社には共通点がひとつある。それは「常に何か新しいことをやる」という姿勢だ。マリオがシリーズを重ねるごとにアクション性を増し、スクウェアが『ロマ サ・ガ』『クロノ・トリガー』と、常に斬新なシステムを搭載したRPGを作り続けているのはご承知の通りだ。「新しさ」を目指し進化する両社がドッキングすれば、そこからは想像以上の斬新なゲームが生まれるはず。舞台がRPGになり、フィールドも3Dへと進化。ストーリーからシステムまで、すべてが一新されるマリオの世界。『スーパーマリオRPG』では、かつて経験したことのない新しい体験が、プレイヤーを楽しませようと待っている。この3Dフィールドにどんな驚きが詰まっているのか、想像するだけでワクワクしてくる！

任天堂&スクウェアのカップリングは1+1=2以上のゲームを生み出した

▲▶『スーパーマリオRPG』には、さまざまな新システムはもちろん、感動的なオハナシだって用意されている。飛んで跳ねてのマリオから、泣いて笑ってのマリオへ。この変身にいちばんとまどってるのは、マリオ本人かも？

宮本茂氏INTERVIEW①

任天堂とスクウェアの意見が合って制作を開始。だが『FF』にマリオをのせるだけなら意味がない

●任天堂● プロフィール 宮本茂氏
『マリオ』『ゼルダ』の生みの親。本ゲームにプロデューサーとして制作に参加。

マリオがなぜＲＰＧに？　なぜ開発をスクウェアに？　多くの期待と疑問とともに出現したこのゲーム。その裏に秘められた思惑を、任天堂の宮本氏の言葉から探ってみよう。

「これは昔からあった構想なんです。ＡＣＴって難易度が高いと離れてしまうユーザーも多い。ＡＶＧとかＲＰＧとか、反射神経を要求しすぎない“マリオ”ができれば、もっとみんなに受け入れられるだろうと。で、ＲＰＧという方向性は昔からあったんです。開発をスクウェアにお願いしたのは、やはりＲＰＧ制作のノウハウを豊富に持っているから。スクウェアとは、例えばアメリカでの『ＦＦ』をNINTENDO POWER(米国のゲーム雑誌)で仕掛けたりとか、いろいろな部分でおつき合いがありまして。それで話をしているうちに、マリオのＲＰＧを作りたいと思っていた任天堂と、中世ものじゃない、万人ウケするＲＰＧを作りたいと考えていたスクウェアとの意見が合って、今回の共同制作が実現したんです」

任天堂＋スクウェア。だが、この夢の計算式の答えとして生まれたゲームは、単に『ＦＦ』にマリオを重ねただけのものではなかった。マリオのためだけに作られた、新しいＲＰＧの世界が出現したのだ。

「『ＦＦ』にマリオをのせるだけなら、スクウェアと組む必要はないし、スクウェアにとっても意味がない。実はもう最初から、ＡＣＴイベントを主体にしたＲＰＧにしようと思っていたんです。戦闘にしても、現段階よりももうちょっとＡＣＴぽくしたくて」

そんな宮本氏の言葉には、お互いにアイデアを持ち寄って、いいものを作り出そうという意気込みが感じられる。両社の意気込みがぶつかり合い、影響し合った結果として、こんな独特の世界が生み出されたのだ。

「マリオらしさ」が「新しさ」!? とにかく見て！

え？　たたく？　ジャンプする？
でもACTと思ったら大間違い。
マリオの基本中の基本、走る、
跳ねるといった部分を残して、
しっかりRPGに料理されて
しまった我らがマリオくん。
でもけっこう楽しいんだ、これが。
マリオとしては当たり前、でも
RPGとしては抜群に新しい。
そんな微妙な融合のしかたが、
このゲームには光ってます。
スケールアップした物語と、
見て見て、楽しいでしょ！って
言いたくなるような、ユニークな
システムが盛りだくさん！

目がさめるほどカラフルで、とってもにぎやか。フィールドマップをひと目見て思うのは、RPGになってもマリオはやっぱりマリオだなぁってこと。だけどマリオらしさを追求したら、冒険の舞台にもシステムにも、今までのRPGにないような新しさが次々に生まれている。立体感あふれる3Dフィールドでの冒険は視覚的にも新鮮。お店での買い物なんか、RPG初体験のマリオにとってはちょっとしたお楽しみかも。さらに冒険中はマリオACTさながらのシカケが登場。プレイヤーを楽しませたり困らせたり、敵に乗って移動したり、切り株の穴にもぐればワープゾーンだったりと、いろんなお遊びが盛り込まれている。戦闘シーンについては、詳しい内容はまだ公開されていない。パーティプレイが可能なのは確かだが、とすると誰が仲間になるのかも気になる。

MARIO'S World

はじまりの町
キノコ城下町

冒険の始まりの街をドーンと公開！

キノピオの話

MARIO'S Story

RPGだけの新しい敵が登場!?

◀クッパ城へと向かう。だが今回、真の敵となるのは……？

物語は『スーパーマリオRPG』用の書き下ろし。平和なキノコ王国に再びクッパの魔の手が忍び寄り、再びピーチ姫がさらわれた。救出に向かったマリオはクッパ城で大奮戦。だがピーチ姫救出目前というそのとき大異変勃発！　クッパ城を突如襲ったその異変とは？　この先はまだ秘密だが、突如現れたクッパ以上の手ごわい敵に、マリオたちは立ち向かう。　RPGオリジナルの敵の登場というわけだが、味方になる新キャラだって当然いる。けっこう個性的で楽しいゾ。

こんなキャラもお目見えだ

カエル仙人
◀マリオワールドの知識人。

ドゥカティ
◀穴掘りが得意なモグラ一族。

ブッキー
◀遊びが大好きな謎のキャラ。

マルガリ&ドド
◀王女に憧れる鳥とそのしもべ。

クロコ
◀コインに目がないワニの盗賊。

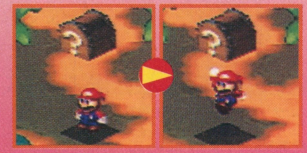
MARIO'S Action

ACTマリオの楽しさがそのまま

宝箱発見！　やっぱりマリオはたたいてとる！

フィールドに浮いている?ボックスは、下からたたいて中身を取る！

●コイン
▼買い物に必要だぞ。

●キノコ
▼体力を回復できる。

●スター
▼一定時間ムテキ！

●キノコ城

お城の中にはキノコ大臣をはじめ、兵士たちもいる。だがまたもやピーチ姫の姿が見あたらない…。

▶国を司るキノコ大臣。

◀城では昼寝もできる。平和そう!?

●宿屋

星のマークは宿屋の印。一晩眠れば体力回復、元気ハツラツ。でもコインがないと泊まれない。

▲RPGであることを実感できるワンシーン。

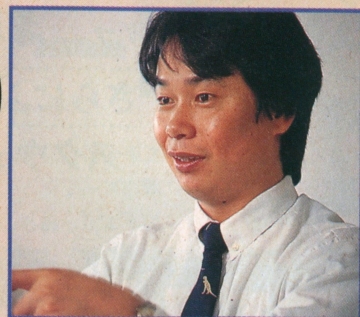
●道具屋

キノコのマークは道具屋さんだ。

▼品ぞろえはどんなもんでしょう。

▶ちょっとイタズラ。

宮本茂氏INTERVIEW②

刺激があれば、今後も共同制作はありうる

この共同制作は、単にいいゲームを作るだけでは終わりそうにない。両社が長所を出し合った結果、お互いにいい刺激を受け合っているようなのだ。現に宮本氏にとっても、さまざまな部分で発見があったらしい。

「この仕事には僕自身かなり満足してます。スクウェアには絵のうまい方が多いし、『マリオRPG』を2年で作ってしまうのもすごい。開発のスケジューリングがうまいんでしょうね。僕らは職人かたぎでコツコツやるから、3～4年はかかりそう」

スクウェアのすごさを目の当たりにして、マリオの生みの親もビックリという感じだ。だが、宮本氏だって負けてはいない。プロデューサーとして制作に関わり、任天堂流のこだわりを遺憾なく発揮。

「このゲームでは、僕はイメージのすり合わせをメインに制作に参加してます。遊び具合をマリオっぽくするための確認役ですね。今はもうちょっとキャラを直していこうと思っていて、マリオの絵だったら腕の長さをこうして……とか。やっぱり思い入れがあるんで、細かいことも気になっちゃうんですよね」

効率のよい制作態勢を整えているスクウェア。一方職人風のこだわりでじっくりゲームを作る任天堂。制作姿勢の違いも、制作技術においてよい影響を与え合っていることは間違いなさそうだ。もし共同制作に大きな利点があるとしたら、今後もこのカップリングはありうる？

「ないとはいえない。『スターフォックス』ではアルゴノーツ（英国のソフトハウス。任天堂にポリゴン技術を提供）と組んでるし。でも、ただ一緒に作るだけじゃダメ。お互いに何かを得られるようでなければ」

違う技術を持った人間と共に作業し、何かを得る。前向きな姿勢で作られた『マリオRPG』は、ユーザーの期待に確実に答えてくれそうだ。

「仕上げのていねいな2つの会社が、ていねいに作るから楽しみにしていてください。マリオを使ったACT性のあるRPGなんで、ひとつぐらいは大きなシカケを作りたいですね。ちょっとACTぽい部分で、ね」

こういうソフトが生まれてくるから、SFCってやめられない。そして任天堂64ビット機の優位性を、またひとつ感じてしまった気もする。

宮本氏が語る「こんなところがマリオです」

RPGだけどマリオっぽいゲーム感覚

僕はゲームをジャンル分けする気はありません。だからRPGという枠にこだわらず、ACTイベントを主体に世界を構成するつもりです。シカケも大小さまざま！

▶ACTマリオを思わせるようなシーンがいっぱい。

マリオらしいホンワカとしたレンダリング

グラフィックのレンダリング技術は『スーパードンキー』と同じもの。表現のしかたもいろいろで、『マリオRPG』ではシリアスに描かないレンダリングをしている。

▶同じ技術でも、暖かみを優先してマリオらしさを演出。

フィールド移動中はさまざまなアクションを駆使し、シカケを利用しワナをくぐり抜ける。ここが、タダのRPGで終わらない由縁。?ブロックでコインを稼いだり、ワープゾーンやブロックのシカケなどはマリオACTでもおなじみだよね。

RPGでもマリオはふむ!

ハナチャンを踏むと!? 踏み所を誤ると怒るぞ。

木の切り株はワープゾーン

ワープを利用して進むダンジョンもあるようだ。

ブロックのシカケも!

踏むと移動するブロックを使い、空中移動中。

▼▶前のブロックに乗ると、後ろから前へ移動。

『スーパーマリオRPG』は一つの結論。さらにふくれあがった信頼と技術力でスクウェアは何を狙っているのか!?

「FF」を中心に多彩なスタイルのRPGを提案するスクウェア。その視線の先にあるものは…?

●スクウェア 宣伝部長●山下弘二氏

『ＦＦⅣ』発売の年である'91年３月スクウェアに入社。新聞・一般誌向けの広報を担当し、昨年11月に現在の宣伝部長に就任した。

もはや誰もが認めるNo.1RPGメーカー・スクウェア。最新ソフト情報と気になる次の動向から、そのRPG戦略の核心に迫る!

ロマンシング サ・ガ3

物語の演出にこだわり続けるフリーシナリオ大作は物語に厚みを出すため軍隊どうしのバトルもプラス

'92年に第１作発売。キャラ選択、ストーリー分岐により物語の展開がかわる、フリーシナリオの代名詞とも言えるシリーズ。『３』では『１』のようにキャラクター性を重視し、さらに『２』の戦闘の面白さを追求。さまざまな部分で進化を見せるが、『３』で初めてSLG風の軍隊どうしのバトルが導入された。このシステムにより、冒険も、物語も今までより充実するはず。プレイヤーはまさに、激動の世界に降り立つのだ。

▲ビジュアルに凝りまくりのバトルシーン。陣形技、合体技などシステム面も充実。

▶おなじみ分岐点のシーン。この選択でキャラクターの未来が変わる。

▼城門前で繰り広げられる激しい戦闘！ まさに国を、世界を巻き込んだドラマがここにある。

DATA RPG

発売元：スクウェア
発売日：11月11日
価　格：未定
形　態：バックアップ

『スーパーマリオＲＰＧ』を除いても、『聖剣伝説３』『ロマンシング　サ・ガ３』そして『ガンハザード』と、現在のスクウェアのラインナップには強力なＲＰＧが３本も並んでいる。しかもＲＰＧというひとつのジャンルの中にありながら、どれも個性がきわ立ち、「全部プレイしたい！」とユーザーに思わせる魅力がある。スクウェアのＲＰＧに対する考え方とこだわりが、そのあたりに隠されていそうだ。

「現在のラインナップもそうですが、新作を立ち上げるときにいつも前提としているのは、これまでにないＲＰＧを作ろう、ということです。これは、サイドビューの戦闘シーンを採用した『ＦＦ』１作目からのスクウェア自身の姿勢です。ＲＰＧというシステムを残しつつ物語性を重視した、スクウェアなりのＲＰＧ作りを目指しています」

常に新しいものを。根本は同じＲＰＧというシステムでも、新作立ちあげのたびに制作スタッフがディスカッションし、多くの個性的なスタイルが生まれたというわけだ。『Ⅰ』から『Ⅱ』へ、『Ⅱ』から『Ⅲ』へ。単に前作の流用ではなく、何かしら改良が加えられているのは、どのタイトルにおいても共通だ。『ガンハザード』にいたっては、世界観は受け継ぎつつも、ゲームシステムから大きく変えて新しいＲＰＧを作ろうと挑戦している。

「これはシリーズものに対する考え方だと思います。物語をそのまま引き継ぐことではなく、その作品の世界観を継承しつつ次に展開しいていくことが、シリーズものの定義だとスクウェアでは思っています。どちらがいいかは人それぞれですが、スクウェアはそう考えて開発しています。それがまた、他のゲームとの差別化につながるはずです。『ガンハザード』はシステムはまったく変わっていますが、近未来を舞台にした傭兵たちのドラマを描くという点は前作

から引き継いでいます。だから『ガンハザード』をプレイしたとき、『フロントミッション』ってこういう世界だよねと、きっと感じてもらえるはず。ジャンルに特にこだわっていないので、S・RPGからの変更も、『FF』にATBが導入されたとか、その程度のことだと思っていますし、将来的には別のゲームとしてシリーズ化される可能性もあります」

『フロントミッション』シリーズでの大きな路線変更には、そうとうな決断力が必要だったに違いない。それを実行させたパワーにこそ、スクウェアのRPGに対する考え方が見事に投影されている。

「他のソフトにも言えることですが、はじめからA・RPGを作ろうと思ったのではなく、新しいRPGを作ろうとしたら『ガンハザード』になり、それが今あるA・RPGに近かったというだけ。ジャンルが先にあるのではなく、常にソフトが先にあるのです。この考え方は、ハードとソフトの関係にも言えることです。ハードが変わり、できることが広がったとしても、まずソフトありきですから」

『スーパーマリオRPG』で任天堂と組み、『フロントミッション』シリーズでジークラフト、OMIYA SOFTといった外部スタッフと組む。さらに手を広げ、ノウハウの蓄積に余念がないスクウェアは、その行き着く先に、何を見ているのか。

「先日、3Dキャラのロックとティナとシャドウがゴーレム相手に戦うというビジュアルを、ロスのシーグラフというグラフィックの学会に出展したんです。最新の技術で『FF』を作ったらこんな感じになる、という試みにすぎませんが」

それは単なるテストケースなのかもしれない。しかしユーザーからみれば、そういった技術が任天堂64ビット機に活かされるのでは、と期待するが。

「具体的には言えませんが、そんなふうになるかも知れませんね。とにかく現時点で大切なのは、ゲーム開発におけるベースの技術を蓄積しておくことです。基本ができていれば、どんな状況にも対応できる。実際には、新しいハードというものはやっていくうちにわかってくるものですから。その時々で最高の技術を駆使できればいいと思っています」

揺るぎない信用と、最高の技術力を得たスクウェア。具体的な内容はまだ見えないが、その視線の先に64ビット機があるのは確実だ。トップを切ってユーザーの前に躍り出るのは、まったく新しいタイトルか、それとも力のあるシリーズものか。

「64ビット機の普及状況によっては、『FF』をはじめとする今までのシリーズの展開もあり得ない話ではありません」

どちらしても、他に類を見ないほどの技術とセンスを持つスクウェア。64ビット機が出現しても、今まで通り、いやそれ以上に、ユーザーを楽しませてくれるRPGを作り続けていくはずだ。

フロントミッションシリーズ

ガンハザード

S・RPGからA・RPGへとシステム面を変更 シリーズ最新作は常に〝新しさ〟を目指す

タイトルからもわかるように、このゲームは今年2月に発売された『フロントミッション』シリーズの第2弾。しかし山下氏のインタビューにもあったように、スクウェアの制作理念に基づいて、さらに「新しいRPG」へと変身をとげている。スクウェア自らが命名したジャンル名は、「ドラマティックA・RPG」。ゲームのメインはムービングフェイズというチャプターで進行する。ここにこのゲームの新しさが詰まっていて、アクションシーンの進行と同時にストーリーも進行していくのだ。炸裂する火薬の炎、飛び交う銃弾。そんな過酷な戦場の中で友と出会い、行く手を阻む敵と相対する。まさに戦場でのドラマが等身大の臨場感の中で展開する、新ジャンルの登場というわけだ。

ゲームのベースとなる世界観は大切にされているので、天野喜孝氏の描くキャラクターやちょっぴり陰影深いグラフィック、好評だったパーツ購入によるヴァンツァーのチューンアップも、今まで通り楽しめる。前作のいい部分を残しつつ、さらに新しいものを目指す。スクウェアのRPGに対する気概が最も現れた作品だ。

●主人公アルベルト

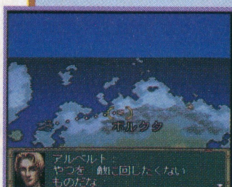
▲元NORAD軍の軍曹。大統領暗殺のクーデターに巻き込まれたばかりか汚名も着せられ国外へ追放。現在傭兵として活動中。

DATA RPG

発売元：スクウェア
発売日：11月末予定
価　格：未定
形　態：バックアップ

RPGのストーリー性とACTのダイナミズムがこのシステムで融合!!

アルベルトが飛び込んだゲームの流れを追ってみよう

World Map 移動

ワールドマップでは、母艦に乗って移動する。艦長は、女ながら頼りになるブレンダ。

Fierd Map 出撃準備

フィールドマップに切り替わったら、到着した地点でのミッションに挑戦。クリアすれば次のミッションが発生。

▲敵レーダー基地に到着した。名のある敵がいるかも。

▶出撃前に、艦内を回って準備しよう。

Moving Faze 熾烈な戦い

激しい戦いは主人公のレベルと入手アイテムがモノをいう。その合間に物語が展開！

▲物語は戦いの中、リアルタイムで進行。

▶生身で行動するシーンも

巨大な砂漠戦車も登場する

Mission Clear 戦いの果てに

ミッションをクリアすればお金と経験値が手に入る。すでにクリアしたミッションで、経験値稼ぎもできる。

◀敵の撃破数で賞金が決定する。

▼お金をためれば、パーツも買える！